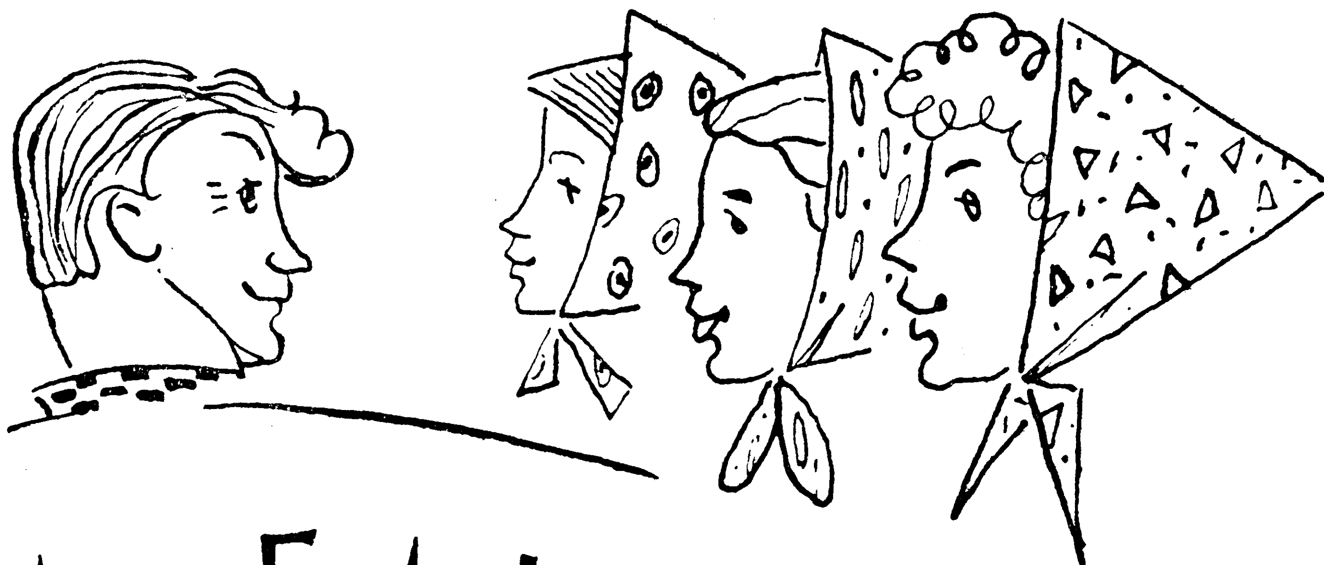


А ГАРМОНІК ГРАЕ, ГРАЕ...



У ДАПАМОГУ МАСТАЦКАЙ САМАДЗЕЙНАСЦІ

Бясплатны дадатак да часопіса «МАЛАДОСЦЬ» № 11 1965 г.

Яўген ГЕЛЕР

МАЛАДЗЁЖНЫЯ ГУЛЬНІ

Па-сапраўднаму добра адпачывае той, хто не сумуе, у каго свабодныя мінуты праходзяць жыва, цікава. Але ж часта бывае яшчэ так: збярэцца моладзь на вечар або гулянне, паглядзіць канцэрт, а потым няспынна гучыць радыёла або баян, адзін танец змяняе другі. А што рабіць тым, хто не танцуе? Ды і нават заўзятым танцорам урэшце сумна становіцца на такім вечары.

Калі загадзя старанна прадумаць праграму вечара, зрабіць яе разнастайнай, цікавай для ўсіх, сумаваць на вечары ніхто не будзе.

Вясёлыя гульні, атракцыёны, якія можна праводзіць уперамешку з танцамі, вельмі ажыўяць такі вечар. Гульні не толькі забаўляюць, але і выхоўваюць. У гульні праяўляецца пачуццё таварыскасці, пачуццё адказнасці перад калектывам за свае паводзіны.

Праводзіць гульні, звычайна, масавік-забаўнік. Ад яго ўмельства часцей за ўсё залежыць, ці будзе гульня жывой, вясёлай, захапляючай. Таму масавіку трэба стварыць вакол сябе актыў, які будзе памагаць яму ў арганізацыі гульняў.

Да гульні трэба падрыхтавацца, загадзя трэба ведаць, у якіх умовах яна будзе праводзіцца. Трэба паклапаціцца аб тым, каб памяшканне было праветрана і лішнія рэчы прыняты.

Інвентар, неабходны для гульні, павінен быць заўсёды чысты, ахайны і маляўніча аформлены.

Тлумачыць гульню трэба выразна, сцісла, вобразна.

Масавік-забаўнік у той жа час і суддзя. І як суддзя на спартыўным полі, ён павінен быць бесстароннім і справядлівым, памятаючы заўсёды аб выхаваўчай ролі гульні. Кіраваць гульнёй трэба так, каб удзельнікі яе не імкнуліся толькі да выніку, але каб і сам працэс гульні прыносіў ім задавальненне. Гэтага магчыма дасягнуць толькі ў тым выпадку, калі кожны зможа праявіць у гульні сваю актыўнасць, ініцыятыву і самадзейнасць.

Працягласць гульні можа быць розная. Раней часу закончыць гульню таксама непажадана, як і зацягнуць яе. Найбольш правільна заканчваць гульню, калі ўдзельнікі атрымалі ад яе задавальненне, але не ператаліліся.

ГУЛЬНІ-АТРАКЦЫЁНЫ

У перакладзе з французскай мовы слова «атракцыён» азначае — відовішчны, эфектны. І сапраўды, гэты від гульняў заўсёды прыцягвае многа гледачоў і ўдзельнікаў.

Гульні-атракцыёны — не проста забава, а карысныя практыкаванні, якія развіваюць спрыт, вокамер, каардынацыю рухаў, уменне арыентавацца ў складаных умовах. Яны не патрабуюць груваcткага інвентару, працяглай падрыхтоўкі, спецыяльнай трэніроўкі ўдзельнікаў. Таму яны могуць быць выкарыстаны на любых вечарах адпачынку.

Атракцыёны ў клубе можна правесці ў выглядзе спаборніцтваў паміж асобнымі камандамі. Вынік вызначаецца па колькасці заваяваных камандай ачкоў.

«ВАЗЬМІ ПА ЗАКАЗУ»

На стол кладуць тры прызы. Удзельнік гульні становіцца на адлегласці 8 — 10 крокаў ад стала. Задача гульні такая: узяць з заплюшчанымі вачыма адзін з прызоў, які ляжыць на стале. Але перш чым адправіцца па прыз, удзельнік гульні павінен уголас заявіць, колькі ён намеран зрабіць крокаў і які прыз думае ўзяць. Перад тым, як ён пойдзе да стала, яго трэба павярнуць кругом.

Кіраўнік гульні папярэдне тлумачыць, што прыз будзе выдан пры ўмове, калі яго возьмеш з першага ж разу, апускаючы руку вертыкальна ўніз.

Удзельнік гульні мае права зрабіць столькі крокаў, колькі ён загадзя заявіў. Браць прыз ён павінен на адпаведнай адлегласці ад стала, не дакранаючыся тулавам да яго.

Гэтая гульня разлічана на зрокавую памяць, і, натуральна, будзе многа ахвотнікаў выпрабаваць сваю зрокавую памяць. Таму пажадана, каб кіраўнік гульні меў для ўдзельнікаў некалькі масак, таму што маскі самі ўжо выклікаюць вясёлы смех. У час выканання задання, кіраўнік гучна, уголас вядзе падлік крокаў.

Важна паклапаціцца пра тое, каб ход гульні бачылі добра ўсе.

«ДАКЛАДНЫ РАЗЛІК»

З кардона згортваюць конус і зразаюць з яго верхавіну так, каб зверху, не праваливаючыся ў адтуліну, мог ляжаць мячык настольнага тэніса.

Конус з мячыкам ставяць на тумбачку. Удзельнік гульні становіцца на адлегласці 8 — 10 крокаў ад тумбачкі, левай рукой папяровай сурвэткай прыкрывае правае вока і з разбегу, не спыняючыся, павінен пстрычкай пальцаў правай рукі збіць шарык з конуса.

Трэба сачыць за тым, каб па дарозе не было пабочных прадметаў, якія маглі б замінаць пры разбегу.

«ТРАПНЫ ФУТБАЛІСТ»

На падлогу кладзецца мяч. Удзельнік гульні становіцца за 8 — 10 крокаў ад мяча. Яму завязваюць вочы, прапануюць зрабіць поўны паварот кругом, а потым падысці да мяча і ўдарыць па ім нагой. У мэтах засцярогі мяч можа быць прывязаны доўгім шнурам да якога-небудзь прадмета.

«УВАЙДЗІ Ў КРУГ»

На падлозе чэрціцца круг дыяметрам у 40 — 60 сантыметраў. Удзельнік гульні становіцца ў круг, яму завязваюць вочы і прапануюць выйсці з круга на адлегласць 8 крокаў. Трэба вярнуцца зноў у круг.

«РУКАМІ ПА ШАРУ»

Да столі падвешваецца паветраны шар, крыху вышэй галоў удзельнікаў. З заплюшчанымі вачыма яны становяцца за 8 — 10 крокаў ад шара. Трэба падысці да шара і, пляснуўшы рукамі над галавой, раздушыць яго.

«ХАДЗЬБА Ў ЛАБІРЫНЦЕ»

На падлозе ў адзін рад на адлегласці 70 — 100 сантыметраў адзін ад другога ставяць сем гарадкоў (вучэбных гранат, булаў). Удзельнік гульні становіцца на рысу, праведзеную на метр ад папярэдняга гарадка. З завязанымі вачыма трэба прайсці ўперад, абыходзячы гарадкі то справа, то злева.

Выйграе той, хто здолее прайсці, не збіўшы ніводнага гарадка (гранаты, булавы).

Умовы гульні можна ўскладніць, прапанаваўшы ісці спіною ўперад.

Каб не завязваць вочы, можна прапанаваць падняць галаву і глядзець толькі ўверх. Перашкоды трэба не абыходзіць, а пераступаць праз іх, высока падымаючы ногі.

«РАССТАНОЎКА ГАРАДКОЎ»

На падлозе адвольна чэрцяць пяць маленькіх кружкоў на адлегласці 1 — 2 крокаў адзін ад другога. Удзельнік гульні становіцца на лінію за два крокі ад крайняга кружка і атрымлівае пяць гарадкоў. Трэба з заплюшчанымі вачыма расставіць па кружках усе гарадкі.

Выйграе той, хто зробіць менш памылак.

«ЛЯСКАЎКА»

Удзельнік гульні бярэ палку даўжынёй 75 — 100 сантыметраў і становіцца за 8 — 10 крокаў ад табурэткі (тумбачкі), на якой ляжыць ляскаўка — пусты надзьмуты паветрам папяровы пакет.

З заплюшчанымі вачыма трэба пацэліць палкай па пакеце. Калі ўдар дакладны, пакет з шумам разарвецца.

Гульню можна ўскладніць, прапанаваўшы яе ўдзельніку павярнуцца кругом і толькі тады ісці ўперад.

Трэба прасачыць, каб гледачы стаялі на адпаведнай адлегласці ад табурэткі.

«НОС НА СВАЁ МЕСЦА»

На рамцы, абцягнутай шчыльнай тканінай, малююць фарбамі смешную фізіяномію, але без носа. З кавалка дрэва, у якім замацоўваецца сагнутая шпілька, робіцца нос.

Узяўшы нос, трэба стаць на лінію за сем крокаў ад сцяны, на якой вісіць рамка, заплюшчыць вочы, падысці да сцяны і, не абмацваючы рамку, адразу прыкалоць нос на адпаведнае месца.

Паколькі гэта вельмі складана, пераможцам становіцца той, хто бліжэй за ўсіх прыколе нос да таго месца, дзе яму належыць быць.

«ХАДЗЬБА З БІНОКЛЕМ»

На падлозе чэрціцца простая, сагнутая або спіральная лінія. Даўжыня яе 8 — 10 крокаў.

Удзельнік гульні становіцца ў пачатку лініі і бярэ бінокль. Праз бінокль бачны вельмі маленькія ступні ног, і здаецца, што ідзеш па вузкай палосцы над бяздоннем у вельмі няўстойлівым становішчы.

Гледзячы ўніз на свае ногі праз бінокль, трэба прайсці па ўсёй лініі да канца і не спатыкнуцца. Пры гэтым ступні ног ставяць так, каб абцас пастаўленай спераду нагі дакранаўся да наска нагі, пастаўленай ззаду.

Хто здолее гэта зрабіць, той — пераможца.

Замест лініі можна прапанаваць прайсці з біноклем па гімнастычнай лаўцы, па пастаўленай рубам дошцы, па бервяну.

Такая гульня развівае раўнавагу.

«ЗАКІДВАННЕ ШЫШАК»

На падлогу ставяць вядро, кошык або невялікую скрынку. За 5 — 6 метраў ад вядра на лініі становіцца ўдзельнік гульні і атрымлівае 10 яловых шышак.

Хто закіне большую колькасць шышак з дзесяці магчымых, той — пераможца.

«ПАВАРОТ У КРУЗЕ»

Чэрцяць круг дыяметрам 50 сантыметраў. Падскочыўшы, трэба зрабіць у паветры паварот на 360 градусаў і прызямліцца ў крузе. Для выканання гэтага практыкавання дазваляюць тры спробы.

Гульню можна ўскладніць. Падскочыўшы, трэба кінуць мяч над галавой, а прызямліўшыся ў крузе, злавіць яго.

«ПАДЫМАННЕ ШЫШАК»

Стаць прама, прыставіўшы абцасы і развёўшы як мага шырэй наскі. Перад кожным наском ляжыць па адной шышцы. Трэба падняць шышкі, не згінаючы калені.

«СТАЎЛЯННЕ ГАРАДКА»

Удзельнік гульні абедзвюма рукамі трымае за спіною гарадок. Затым ён павінен прысесці і паставіць гарадок на падлогу ззаду сябе, не страціўшы пры гэтым раўнавагі.

Для ўскладнення гульні можна абвесці спецыяльна невялікі кружочак, каб дакладна абазначыць месца, куды ставіць гарадок.

«ПІСТАЛЕТ»

Узяць у абедзве рукі па кубку, напоўненаму вадой. Выцягнуўшы адну нагу і абедзве рукі ўперад (гэтае становішча назы-

ваецца «пісталет»), трэба прысесці на другой назе і падняцца, не расплюхаўшы ваду.

Для ўскладнення гульні можна выконваць гэтае заданне на табурэтцы або лаўцы.

«ВУДАЧКІ»

5—10 булаў ставяць радком на падлогу на адлегласці аднаго метра адну ад другой. Удзельнікі гульні становяцца перад булавамі і атрымліваюць па адной вудачцы з колцам на канцы. Задача — надзець колца на булаву.

Зрабіць гэта даволі цяжка, калі колца толькі крыху большае, чым галоўка булавы.

Калі ў клубе няма булаў, можна іх замяніць звычайнымі бутэлькамі.

Выйграе той, хто выканае заданне раней за ўсіх.

«КІДАННЕ МЯШОЧКАЎ»

З тканіны робяць тры мяшочкі размерам 8×12 сантыметраў і насыпаюць у кожны 150—200 грамаў пяску. Трэба ўзяць гэтыя мяшочкі і, стаўшы на лінію за 6—5 метраў ад табурэткі, закінуць іх на яе.

Пераможца той, хто зможа закінуць усе мяшочкі.

«ВЫКРУТ»

Удзельнік гульні трымае за канцы гімнастычную палку перад сабой. Рухам рук уверх і назад ён пераводзіць палку за спіну і назад. Потым кіраўнік прапануе ўдзельнікам гульні выканаць гэтае заданне, паступова зблiжаючы рукі да цэнтра палкі. Найменшая адлегласць паміж кісцямі адзначаецца на палцы.

Пераможца будзе той, хто зробіць выкрут пры найменшай адлегласці паміж кісцямі.

«ПАДНІМІ КРЭСЛА»

Для правядзення гэтай гульні патрэбна крэсла са спінкай, зручнай абхапіць пальцамі.

Удзельнік, узяўшыся за спінку крэсла выцягнутымі рукамі, павінен павольна падняць яго над галавой і апусціць. Каму ўдасца большую колькасць разоў падняць і апусціць крэсла, не дакранаючыся да падлогі, той пераможца.

Гульню можна ўскладніць. Крэсла падняць да ўзроўню плячэй, згінаючы і разгінаючы рукі ў локцях, і ўтрымаць крэсла ў такім становішчы.

Выйграе той, хто больш разоў сагне і разагне рукі ў локцях з крэслам.

ГУЛЬНІ-ПАЯДЫНКІ

Паядынкі — гэта парныя гульні. Арганізоўваюцца яны звычайна ў крузе, утвораным гледачамі, і не патрабуюць складанага абсталявання. Пары падбіраюцца роўныя па фізічных даных. Арганізатар выконвае ролю суддзі і сочыць за дакладным выкананнем правілаў гульні.

Пераможца ў гэтых гульнях можа быць выяўлены або па выніку парных паядынкаў, або па прынцыпу выйгрышу ў трохпяці праціўнікаў запар.

Гульні-паядынкі могуць таксама праводзіцца па прынцыпу камандных гульняў, г. зн. з камандным залікам. Для гэтага трэба загадзя сфарміраваць каманды.

«ЖМУРКІ — НАСІЛЬШЧЫКІ»

Для правядзення гульні трэба мець 4 табурэткі і 10 гарадкоў (кегляў) аднолькавага памеру.

У канцы залы ставяць дзве табурэткі на адлегласці 5 крокаў адна ад другой і стаўляюць на іх па 5 гарадкоў. У супрацьлеглым канцы залы ставяць яшчэ дзве табурэткі, таксама на адлегласці 5 крокаў.

Удзельнікі гульні займаюць месцы на табурэтках. Па сігналу арганізатара яны павінны перанесці па аднаму гарадку з супрацьлеглых табурэтак на свае. Кожнаму трэба зрабіць 5 «рэйсаў». Хто хутчэй справіцца з гэтай задачай, той — пераможца.

Трэба папярэдзіць удзельнікаў гульні, што пераносіць гарадкі яны будуць з заплюшчанымі вачыма. Таму няхай як мага ўважлівей прыгледзяцца, як стаяць табурэткі.

Часта ў часе гульні ствараецца смешнае становішча: удзельнік замест таго, каб несці гарадкі на сваё крэсла, нясе на чужое. Таму трэба папярэдзіць прысутных, каб яны не гаварылі пра гэта ўдзельнікам гульні. Арганізатару трэба сачыць, каб тыя не сутыкаліся паміж сабой і не натыкаліся на пабочныя рэчы.

Маску (павязку) з вачэй у часе гульні знімаць нельга.

Выйграває той, хто хутчэй і больш правільна выканае ўмовы гульні.

«ПОШУКІ ЗВАНКА»

На адлегласці 8—10 крокаў адзін ад другога ставяць два крэслы. На кожным крэсле ляжыць званочак. Каля кожнага крэсла стаіць адзін чалавек з завязанымі вачыма.

Па сігналу абодва іграки ідуць уперад, абыходзяць справа крэсла свайго таварыша і вяртаюцца назад.

Хто знойдзе свой званочак і пазвоніць раней, той—пераможца.

«ХАДЗЬБА ПА БРУСКАХ»

Двое атрымліваюць па два драўляных бруски таўшчынёй і шырынёй па 10 сантыметраў. Паклаўшы па два бруски на лінію старту, удзельнікі становяцца на іх абедзвюма нагамі. Трэці брусок трымаюць у руцэ.

Па сігналу абодва ўдзельнікі, не сыходзячы з першых двух брускоў, кладуць трэці брусок перад сабой і пераступаюць на яго адной нагой. Задні брусок перакладваюць уперад і пераступаюць на яго. Так абодва ўдзельнікі пастунова перасоўваюцца да супрацьлеглай лініі фінішу, які знаходзіцца ад старту за 8—10 метраў.

Хто першы дойдзе да фінішу і ні разу не спатыкнецца, той выйграває.

Для гульні можна выкарыстаць паркетныя дошчачкі або цэглу.

«СПРЫТНЫЯ МАТАЛЬШЧЫКІ»

Шпагат, або тонкая вяроўка, даўжынёй 10—12 метраў прывязваецца адным канцом да сярэдзіны адной палачкі, а другім канцом—да сярэдзіны другой палачкі. Даўжыня палачак каля 25 сантыметраў. Сярэдзіна шпагату пазначана каляровай стужкай.

Двое ўдзельнікаў атрымліваюць па палачцы і разыходзяцца ў розныя бакі, расцягваючы шпагат. Па сігналу арганізатара абодва яны хутка намотваюць шпагат на палачку. Хто раней намотае шпагат да стужкі, той—пераможца.

«ПЕРАЦЯГНІ ЗА ЛІНІЮ»

Двое, узяўшыся за рукі, імкнуцца перацягнуць адзін аднаго за лінію, абазначаную за два метры ззаду кожнага. Каму гэта ўдасца зрабіць, той—пераможца.

«ПЕРАЦЯГВАННЕ НА ПАЛКАХ»

Двое становяцца спіной адзін да аднаго, трымаючыся рукамі за канцы палкі даўжынёй 2 метры. Кожны цягне палку ў свой бок, стараючыся перацягнуць «праціўніка» за лінію, абазначаную за два метры ад кожнага. Хто будзе перацягнуты за лінію, той прайграў.

«ХТО ДАЦЯГНЕЦЦА ПЕРШЫ»

Стоячы спіной адзін да аднаго на правай назе, двое ўдзельнікаў захопліваюць сагнутай ступнёй левай нагі левую ступню «праціўніка». У такім становішчы па сігналу арганізатара кожны стараецца перацягнуць другога да сваёй лініі, якая знаходзіцца наперадзе праз 2—3 крокі. Потым перацягванне праводзіцца яшчэ раз, але правымі нагамі.

Калі ступні ног раз'ехаліся, удзельнікі гульні вяртаюцца на свае месцы і паўтараюць перацягванне.

«ХТО ДУЖЭЙШЫ»

Двое, стоячы спіной адзін да аднаго, надзяваюць праз галаву лямку (тоўстую вяроўку або доўгі рамень са звязанымі канцамі). Лямка павінна прайсці пад пахамі і моцна абцягнуць грудзі. Па сігналу арганізатара кожны стараецца перацягнуць другога за лінію, пазначаную за тры метры ад яго. Каму гэта ўдасца зрабіць, той—пераможца.

«НЕ СЫХОДЗЬ З МЕСЦА»

Двое становяцца тварам адзін да другога: кожны адстаўляе левую нагу назад, а ступню правай нагі ставіць сваім знешнім бокам ушчыльную да ступні другога. Моцна ўзяўшы «праціўніка» за правую руку, кожны стараецца перацягнуць яго да сябе. Прайграе той, хто адарве ад зямлі левую нагу або сыдзе з месца, дзе яны спачатку стаялі.

«ХТО ЎСТАІЦЬ»

Двое становяцца на табурэткі (скрынкі), пастаўленыя на адлегласці 3 — 4 метры адна ад другой, і бяруцца за канцы каната. Па сігналу кожны цягне канат, стараючыся сцягнуць «праціўніка» на падлогу. Каму ўдасца гэта зрабіць, той — пераможца.

Гэтую гульню можна правесці, выкарыстоўваючы замест каната шост для лазання.

«СТОЙ МОЦНА»

Двое становяцца тварам адзін да другога на адлегласці выцягнутай рукі. Пяткі і наскі ног разам. Ударамі далоняў адной або абедзвюх рук адначасова ігракі стараюцца вывесці адзін аднаго з раўнавагі.

Ударыць можна толькі адкрытай далонню і толькі па далоні «праціўніка».

Дазваляецца ўхіляцца ад udaraў або наносіць фальшывыя ўдары. Удзельнік, які адарваў ступні ад зямлі або раздвоіў наскі, прайграе.

«АДАРВІ АД ПАДЛОГІ»

Двое становяцца спіной адзін да аднаго і счэпліваюцца рукамі, сагнутымі ў локцях. Кожны з іх стараецца нахіліцца, нахіляючы корпус уперад, прымусіўшы тым самым «праціўніка» адарваць ногі ад падлогі.

Каму гэта ўдасца зрабіць, той — пераможца.

«ЧЫЯ ВОЗЬМЕ»

Двое садзяцца адзін насупраць другога на праціл еглых канцах стала, ставяць локаць правай або левай рукі на стол і, наклаўшы далонь на далонь, па сігналу арганізатара, стараюцца прымусіць «праціўніка» дакрануцца рукой да стала.

Не дазваляецца адрываць локці ад стала, трымацца другой рукой за стол і чапляцца нагамі за ножкі крэсла, стала.

Сутычка паўтараецца тры разы. Хто выйграе дзве сутычкі, той — пераможца.

«БОЙ ПЕЎНЯЎ»

Двое стаяць адзін насупраць другога. Кожны згінае адну нагу і падтрымлівае яе адной рукой за галёнку ззаду. Другая рука таксама ззаду. Па сігналу арганізатара яны пачынаюць скакаць на адной назе, штурхаючы свайго «праціўніка» плячом, каб прымусіць яго стаць на абедзве нагі.

Можна абмежаваць плошчу кругам, дыяметр якога — 3 — 4 метры. У такім выпадку прайгравае той, хто дакранаецца падлогі дзвума нагамі або выйдзе за круг.

Неабходна сачыць, каб удзельнікі не штурхаліся рукамі, а толькі плячыма. Галаву не нахіляць уперад.

«ВЫШТУРХНІ З КРУГА»

У круг дыяметрам да пяці метраў становяцца двое. Яны бяруцца з розных канцоў за шост (палку) даўжынёй 2 — 3 метры і таўшчынёй каля 6 сантыметраў. Па сігналу арганізатара абодва стараюцца пры дапамозе шаста выштурхнуць адзін другога з круга.

Прайгравае той, хто абедзвюма нагамі выйдзе за круг. Сутыкненне аднаго з другім не дапускаецца. Яны могуць дзейнічаць толькі шастом.

Хто выпусціць шост, таксама прайгравае.

«АДБЯРЫ ПАЛКУ»

Двое становяцца адзін насупраць другога і атрымліваюць палку даўжынёй 70 — 80 сантыметраў. Па сігналу арганізатара кожны стараецца адабраць палку, трымаючыся абедзвюма рукамі за абодва яе канцы.

Можна вырываць палку любым спосабам, але толькі рукамі, не дакранаючыся да «праціўніка» іншай часткай цела.

Прайгравае той, хто адпусціць абедзве рукі ад палкі.

ЛІРЫЧНАЯ ПЕСНЯ

Для мужчынскага дуэту ў суправаджэнні жаночага ансамбля і фартэпіяна

Музыка **Я. ЦІХАНОВІЧА** — Словы **Янкі КУПАЛЫ**

НЕ СПЯШАЮЧЫСЯ

f *mf*

Solo

Зай_шло ўжо со_ней_ка, цень лёг на го_ней_ка ўец_ца ту_

p

_ман се_на_жа_цяй,

Дуэт

вый_дзі дзяў_чын_ка

вый_дзі га_луб_ка ў са_дзік ка мне па_гу_ля_

Дуэт

_ці

Ансамбль

А, а, а, ...

Адкрытым ротам

ў са_дзік ка мне па_гу_ля_ ці.

Зайшло ўжо сонейка, цень лёг на гонейка.
Ўецца туман сенажацяй,
Выйдзі, дзяўчынка, выйдзі, галубка,
Ў садзік ка мне пагуляці.

Хвілямі шыбкімі ў цені пад ліпкамі
Час нам праходзіці будзе;
Бачыці будуць зоры і месяц,
Бачыць не будуць нас людзі.

Казкамі дзіўнымі будуць галінамі
Ліпкі шумеці, дзівіцца,
Будзе прыветліва пець салавейка,
Буду—слугой, ты—царыцай.

Радасцю, уцехамі пад ліпак стрэхамі
Будзе нам доля ў ноч гэту,
Сэрцавы струны ўдарым каханнем,
На зайздрасць цэламу свету.

Выйдзі ж дзяўчынка, выйдзі, галубка,
У садзік ка мне пагуляці;
Ўжо зайшло сонейка, цень лёг на гонейка,
Ўецца туман сенажацяй.

Я НІКОМУ ЦЯБЕ НЕ АДДАМ

Для нізкага жаночага голасу і ф-на

Музыка Ігара **ЛУЧАНКА** — Словы Адама **РУСАКА**

_дам, не ад_дам, мо_жа гэ_ та_му ты не па_

_ве_рыш і сам. Не па_лю_ бідь ні_кто

Аб та_

ця_бе гэ_ так, як я. Аб та_бе

1. 2.

аб ад_ным толь_кі пес_ня ма_я. 2. Для ця_

3.

_дам не ад_дам

p

Я нікому цябе не аддам, не аддам,
Можа, гэтаму ты не паверыш і сам.
Не палюбіць ніхто цябе гэтак, як я,
Аб табе аб адным толькі песня мая.

Для цябе аднаго паміж соцень вачэй,
Загарацца здалёк мае вочы ярчэй.
Не ғлядзі на другіх патайком ад мяне,
Калі сэрца свае ты аддаў толькі мне.

Будзе сонца свяціць светлай радасцю нам...
Я нікому цябе не аддам, не аддам.
Можа гэтаму ты не паверыш і сам,
Я нікому цябе не аддам, не аддам.

СТАРЫ ДУБ

Словы народныя

Запіс **Э. ЛЕДАХОВІЧА** — Апрацоўка **Алеся ГРАСА**

С.
А.
Т.
Б.

дуб, дуб,
Ста – ры дуб, дуб, ста – ры дуб, дуб, дуб, дуб, дуб, дуб,

1. Стары дуб, ста–ры дуб, я–шчэ не раз–віў – ся, ста – ры хло–пец,
2. Як па – е – ха – лі ў сва – ты, ды ска–за–лі се – сці, па–ста–ві–лі
дуб,
дуб, дуб і г. д.

1. ста–ры хло–пец, я–шчэ не жа – ніў – ся, ста – ры хло пец,
ба – ра – бу – лі з мун–дзі–ра–мі ес – ці! Па – ста – ві – лі

ста – ры хло – пец, я – шчэ не жа – ніў – ся.
ба – ра – бу – лі з мун–дзі – ра – мі ес – ці

3. Ён на ты-я ба-ра-бу-лі ах-во-ты не ма-е,

Т.
Б.

3. На па-лі-цы ва-ра-ні-цы, ён на іх мір-га-е.

На па-лі-цы ва-ра-ні-цы, ён на

іх мір-га-е. 4. Як пад"-е-лі гос-пі ўсе,

А. А.

па-кла-лі-ся спа-ці, Эх! Эх!

А. а А.

ён за ты-я ва-ра-ні-цы

да-вай у-ця-ка-ці, ён за ты-я ва-ра-

-ні-цы да-вай у-пя-ка-ці.

5 Як ля-пеў ён, у-ця-каў, пе-раз тры га-ро-ды,

Ой, ой, і г. д.

за-ча-піў-ся ў гар-бу-зен-ні, на-ра-біў-шы шко-ды, за-ча-

-піў-ся ў гар-бу-зен-ні, на-ра-біў-цы шко-ды.

Стары дуб, стары дуб
Яшчэ не развіўся,
Стары хлопец, стары хлопец
Яшчэ не жаніўся.

Як паехалі ў сваты
Ды сказалі сесці,
Паставілі барабулі
З мундзірамі есці.

Ён на тыя барабулі
Ахвоты не мае,
На паліцы вараніцы—
Ён на іх міргае.

Як пад'елі госці ўсе,
Паклаліся спаці,
Ён за тыя вараніцы,
Давай уцякаці.

Як ляцеў ён, уцякаў
Цераз тры гароды,
Зачапіўся ў гарбузенні,
Нарабіўшы шкоды.